



Vol. 1 | No. 1 | 2026

ASCIDIA

As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

e-ISSN: 3047-4194

Available online at <https://journal.unisad.ac.id/index.php/ascidia>

Email: ascidia@unisad.ac.id

Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Media Pembelajaran Mystery Box terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Jerman

Systematic Literature Review (SLR): Implementation of Mystery Box Learning Media on German Writing Skills

Nama Penulis

Arzita Diva Stevani
Nanda Putri
Rere Sabilillah Widyaningtyas

Afiliasi Penulis

Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email Koresponden Utama: 24020094017@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur mengenai pengaruh implementasi media pembelajaran mystery box terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman. Metode Penelitian yang digunakan mengacu pada pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) dengan pendekatan kajian literatur terhadap artikel yang telah dipublikasikan enam tahun terakhir. Berdasarkan proses seleksi inklusi dan eksklusi sehingga diperoleh 30 artikel yang dinilai relevan dan memenuhi persyaratan untuk dianalisis lebih lanjut. Pengumpulan data dilakukan melalui tinjauan literatur, seperti jurnal nasional dan jurnal internasional, yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan seleksi data, reduksi data, dan sintesis data untuk muntuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan temuan utama dari masing-masing artikel yang ditelaah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, berdasarkan hasil kajian literatur, media pembelajaran berupa mystery box dapat digunakan secara aktif untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman. Media ini mendorong partisipasi aktif siswa, membantu dalam pengembangan ide, memperbaiki struktur penulisan, serta memperkaya penguasaan kosakata. Selain

Artikel ini telah dipresentasikan pada [Seminar Nasional Pendidikan Berbasis Riset dan Inovasi dengan tema "Rekonstruksi Pendidikan Abad 21: Integrasi Teknologi, Humanisme, dan Kearifan Lokal"](#) diselenggarakan oleh Lembaga Pemerhati Pendidikan Masyarakat Indonesia (LPPMI) bekerja sama dengan Universitas Islam As'adiyah Sengkang, pada 16 Mei 2026.

itu, penggunaan mystery box juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata-kata Kunci: Bahasa Jerman; keterampilan menulis; media pembelajaran; mystery box; SLR

Abstract

This study aims to review the literature on the effect of implementing the mystery box learning media on German writing skills. The research method used refers to the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) guidelines, employing a literature review approach on articles published within the last six years. Based on the inclusion and exclusion selection process, 30 articles were identified as relevant and met the criteria for further analysis. Data collection was carried out through a literature review of sources such as national and international journals related to the use of innovative learning media in foreign language teaching, particularly German. The data analysis technique was conducted qualitatively through stages of data selection, data reduction, and data synthesis to identify patterns, trends, and key findings from each reviewed article. The results of the study indicate that, based on the literature review, mystery box learning media can be actively used to improve German writing skills. This media encourages active student participation, assists in idea development, improves writing structure, and enriches vocabulary mastery. In addition, the use of the mystery box has also been proven to increase students' overall learning motivation in the classroom learning process.

Keywords: German language; media learning; mystery box; SLR; writing skills

Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa memiliki peran yang sangat penting sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat berpikir dan membangun interaksi sosial dalam berbagai konteks (Muhsyanur, 2023; Muhsyanur and Semmang, 2025). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman di tingkat SMA, diarahkan agar siswa mampu menggunakan bahasa secara sederhana dan komunikatif dalam kehidupan sehari-hari (Widodo, 2021) (Muhsyanur, 2024). Salah satu keterampilan yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah keterampilan menulis, karena keterampilan ini termasuk keterampilan produktif yang

menuntut siswa untuk mampu menuangkan ide, gagasan, dan informasi ke dalam bentuk tulisan secara sistematis, runtut, serta sesuai dengan kaidah bahasa yang benar (Graham, 2021). Selain itu, keterampilan menulis juga menuntut kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam mengorganisasi ide serta menyusun struktur kalimat yang tepat.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis bahasa Jerman siswa masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi kalimat atau paragraf sederhana, sehingga tulisan yang dihasilkan cenderung tidak runtut dan kurang jelas. Selain itu, keterbatasan penguasaan kosakata (Wortschatz) serta penggunaan tata bahasa (Grammatik) yang kurang tepat menjadi faktor penghambat dalam proses menulis (Nguyen & Habók, 2023). Permasalahan ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis sebagai salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa asing belum berkembang secara optimal. Selain faktor kemampuan siswa, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa (Putri et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret serta dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Mystery Box. Mystery Box merupakan sebuah alat permainan edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan Mystery Box dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena memunculkan unsur kejutan dan rasa ingin tahu (Nuhaa & Witanto, 2024). Menurut (Trisari & Suprayitno, 2023) mengemukakan bahwa media mystery box

merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan media Mystery Box dalam pembelajaran bahasa, khususnya terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman, masih tersebar dan belum dikaji secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan kajian Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana implementasi media Mystery Box serta pengaruhnya terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan kajian literatur dengan metode Systematic Literature Review atau Tinjauan Pustaka Sistematis, untuk mengkaji Implementasi Media Pembelajaran Mystery Box terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Jerman. Systematic Literature Review (SLR) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan seluruh hasil penelitian yang relevan terkait dengan pertanyaan penelitian tertentu secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi. Penelitian ini dimulai dengan penemuan artikel yang berkaitan tentang topik penelitian yang akan diteliti nantinya. Metode SLR dipilih karena mampu mensintesis temuan dari berbagai studi empiris secara komprehensif, sehingga menghasilkan simpulan yang lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam Pelaksanaannya, penelitian ini mengikuti panduan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) 2020 yang dikembangkan oleh (Page et al, 2021) sebagai standar internasional yang umum digunakan dalam Systematic Literature Review (SLR) bidang pendidikan. Panduan ini mencakup 4 tahapan utama, yaitu identifikasi artikel, penyaringan artikel, penilaian kelayakan, dan inklusi data. Pada tahap identifikasi peneliti melakukan pencarian artikel ilmiah melalui beberapa sumber pencarian jurnal dan publikasi akademik seperti Connected Peppers, Research Gate, dan Google Scholar menggunakan kata kunci "Media pembelajaran mystery box" "mystery box writing skills", "keterampilan menulis" dan "bahasa Jerman". Pencarian artikel dibatasi

pada publikasi dalam rentang tahun 2020-2026 agar data yang diperoleh lebih relevan dan terbaru.

Tabel 1. Proses Pencarian yang Digunakan dalam Pengumpulan Data

Pengambilan Data	Kata Kunci
Google Scholar	Allintitle: "Media pembelajaran <i>mystery box</i> " " <i>mystery box writing</i>
Research Gate	<i>skills</i> ", "keterampilan menulis" dan
Connected Papers	"bahasa Jerman"

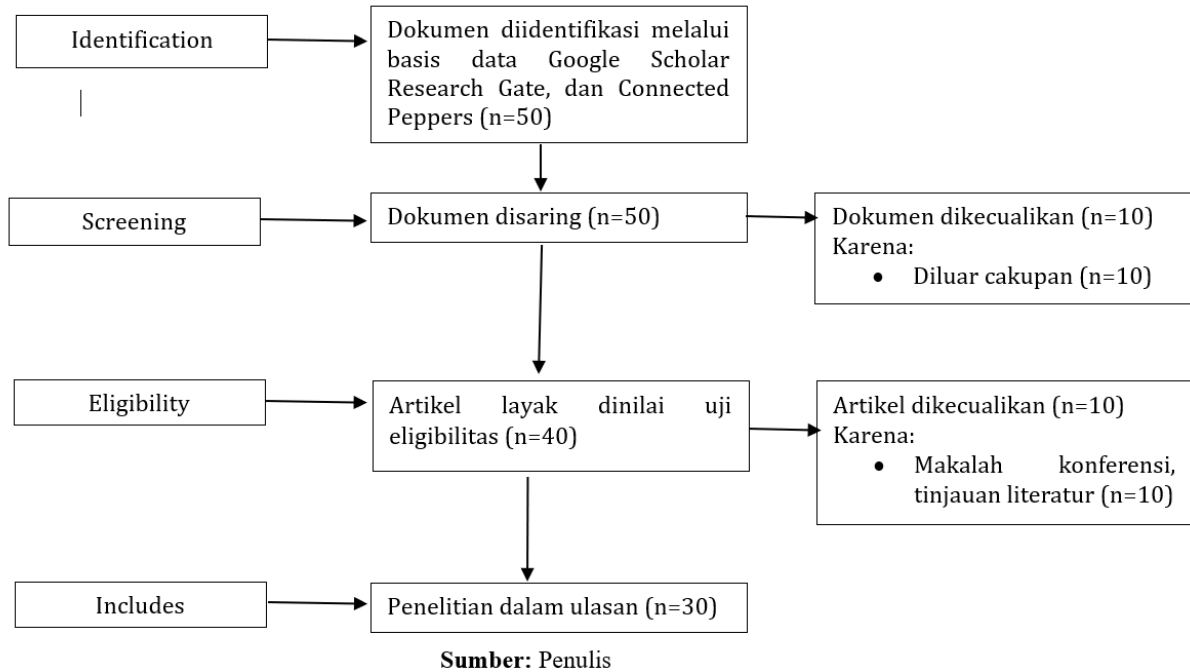
Sumber: Penulis

Tahap berikutnya adalah penyaringan artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas media pembelajaran Mystery Box atau media interaktif sejenis, (2) penelitian yang berkaitan dengan keterampilan menulis bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, (3) artikel yang dipublikasikan pada jurnal nasional maupun internasional, serta (4) artikel yang dapat diakses secara penuh (full text). Sementara itu artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, artikel duplikat, serta artikel yang tidak memiliki data yang jelas maka tidak dimasukkan ke dalam proses analisis.

Setelah proses penyaringan dilakukan, artikel yang memenuhi kriteria dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian, bentuk implementasi media pembelajaran Mystery Box, serta hasil penelitian terkait peningkatan keterampilan menulis bahasa Jerman. Data yang telah dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memperoleh keterampilan mengenai implementasi media pembelajaran Mystery Box terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman.

Dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran ilmiah yang lebih jelas mengenai penggunaan media pembelajaran Mystery Box dalam pembelajaran bahasa Jerman serta menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan media

pembelajaran selanjutnya. Berikut disajikan diagram alur PRISMA pada gambar 1 yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian ini.



Gambar 1. PRISMA Flowcart

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian dari artikel-artikel yang telah dikumpulkan kemudian disintesis pada tahap akhir dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) berbasis model PRISMA. Hasil sintesis tersebut disajikan pada Tabel 2. dengan topik Systematic Literature Review: Implementasi Media Pembelajaran Mystery Box Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Jerman, yang terdiri atas 30 artikel penelitian.

No	Peneliti dan Tahun	Fokus Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	Adila Dwi Julianti, Roso Sugiyanto, dan Carolina Fransiska (2025)	Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek melalui Media Permainan	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan <i>Mystery Box</i> dapat

		<i>Mystery Box</i>		meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas V SDN 4 Palangka. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 47,34 pada pra tindakan menjadi 62,38 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 74,1 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 13,8% menjadi 82,8%. Selain itu, aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran juga meningkat. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran menulis melalui penerapan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> .
2	Amelia Fatmawati, Hendra Sofyan, dan Uswatul Hasni (2026)	Pengaruh Media <i>Magic Box</i> (Kotak Misteri) Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5 - 6 tahun	Metode Kuantitatif (<i>Quasi Experiment</i>)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan berbahasa pada kelas eksperimen meningkat dari 27,91 menjadi 48,5,

				<p>nilai rata-rata kelas kontrol pun mengalami peningkatan dari 24,58 menjadi 27,5. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran <i>Magic Box</i> efektif meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan</p>
3	Amini, Husniati, dan Gunayasa (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VI di SDN 48 Cakranegara	Penelitian kuantitatif jenis eksperimen	<p>Hasil penelitian menunjukkan media KOKAMI berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa. Uji homogenitas memperoleh sig. 0,858 > 0,05, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov 0,136 > 0,05 dan Shapiro-Wilk 0,161 > 0,05 sehingga data normal dan homogen. Uji hipotesis memperoleh sig. 0,020 < 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh media KOKAMI terhadap</p>

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

				keterampilan menulis siswa.
4	Andi Tappareng, Aliem Bahri, dan Sri Rahayu (2024)	Pengaruh Media <i>Mystery Box</i> Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru	Metode Kuantitatif (<i>Quasi Experiment</i>)	Hasil kajian menunjukkan bahwa kemampuan menulis deskripsi siswa sebelum penggunaan media pembelajaran <i>mystery box</i> pada tahap <i>pretest</i> memperoleh nilai rata-rata sebesar 57 dan setelah penerapan media pembelajaran <i>mystery box</i> meningkat menjadi 81. Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran <i>mystery box</i> efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis.
5	Annisatul Alfaidah, Deviyanti Pangestu, dan Niken Yuni Astiti (2026)	Pengaruh Model <i>Problem-Based Learning</i> Berbasis Media <i>Mystery Box</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V	Metode Kuantitatif (<i>Quasi Experiment</i>)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Problem-Based Learning</i> berbasis media <i>mystery box</i> berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V. Nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen

				meningkat menjadi 79,90 dibandingkan kelas kontrol sebesar 75. Hasil uji regresi linear sederhana memperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ dan uji t memperoleh signifikansi $0,029 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh dan perbedaan signifikan penggunaan media mystery box terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
6	Fitry Farhani Azizah, Khiqmatu Solehah, Dini Rakhmawati, dan Reni Novianti (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SDN 1 Imbanagara Raya, Ciamis	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Media <i>Mystery Box</i> meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dengan nilai n-gain siklus I 0,15, siklus II 0,84, dan siklus III 0,87.
7	Fradella Aravista Avilian Revanda dan Primadiana Hermilia Wijayati (2022)	Korelasi Metacognitive Awareness dengan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman pada Siswa Kelas XI SMK	Metode Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara <i>metacognitive awareness</i> dan keterampilan menulis dengan nilai korelasi

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

		Laboratorium Jakarta		sebesar 0,668 yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa kepekaan metakognitif berperan penting dalam meningkatkan keterampilan menulis, meskipun faktor lain seperti minat belajar dan tanggung jawab siswa juga turut mempengaruhi hasil pembelajaran.
8	Inda Purnama, Wahyu Kurniati Asri, dan Laelah Azizah (2022)	Media Pembelajaran <i>Mystery Bag</i> Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman	Metode Kuantitatif dengan <i>quasi experimental design (non-equivalent control group design)</i>	Penelitian menunjukkan hasil nilai t-hitung > t tabel yaitu sebesar 3,165 > 1,995 sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>mystery bag</i> berpengaruh positif dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 15 Makassar.
9	Jusvia Ardhani, Insenalia Sampe Roly Hutagalung, dan Bobby Pramjit Singh Dhillon (2024)	<i>The Effect of Interactive Learning Models on Students German Writing Skills Class XI</i>	Metode Kuantitatif dengan desain <i>Pre-Experimental</i> melalui <i>One</i>	Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata <i>pretest</i> sebesar 43 dan <i>posttest</i> sebesar 87.

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

			<i>Group Pretest-Posttest Design</i>	Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman
10	Katarina Agustin dan Dewi Kartika Ardiyani (2024)	Penerapan Model <i>Kollaboratives Schreiben</i> dengan Metode PORPE pada Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Taruna Nala	Metode Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi model <i>Kollaboratives Schreiben</i> dan metode PORPE dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran memahami teks dan menulis bahasa Jerman. Siswa memberikan respons positif karena langkah-langkah pembelajaran dinilai jelas, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan antusiasme dan keterampilan menulis mereka.
11	Khusnul Qomariah dan Mar'atus Sholihah (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box sebagai Peningkatan Kognisi IPAS	Metode Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>Mystery Box</i> efektif dalam meningkatkan

		Siswa Madrasah Ibtidaiyah		kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan terlihat pada aspek pengetahuan dari 55% menjadi 85% dan aspek pemahaman dari 52% menjadi 80%. Selain itu, penggunaan media <i>Mystery Box</i> menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa.
12	Kisy Tirza Trirezekhi (2024)	Penggunaan Media Pixton untuk Peningkatan Keterampilan Menulis bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 1 Driyorejo	Metode Kuantitatif (<i>pre-experimental quase one group pretest-posttest</i>)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada tahap <i>pretest</i> sebesar 54,5. Setelah diterapkan media Pixton, nilai rata-rata naik menjadi 71,17 sehingga terbukti adanya peningkatan hasil belajar terutama keterampilan menulis bahasa Jerman siswa kelas XII SMAN 1 Driyorejo setelah penggunaan media

				Pixton.
13	Krismon Lestari Santoso dan Sawitri Retnantiti (2023)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Platform Schoology untuk Melatih Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang	Metode Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Schoology</i> memperoleh respons positif dalam pembelajaran bahasa Jerman. Meskipun terdapat kendala waktu dan jaringan internet, platform ini tetap efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi <i>die Kleidung</i> dan <i>Adjektivdeklination</i> . Selain itu, latihan-latihan pada <i>Schoology</i> mampu meningkatkan antusiasme serta keterampilan menulis bahasa Jerman siswa.
14	Matwear, Latief, dan Saeful (2025)	Pengaruh Media Mystery Box terhadap Kemampuan Menulis Eksposisi Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 87 Tamanroya Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar	Kuantitatif (eksperimen <i>one-group pre-test and post-test design</i>)	Media pembelajaran <i>mystery box</i> berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis eksposisi siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,2 pada pretest menjadi 90,4 pada posttest dan hasil

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

				uji-t menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$.
15	Maulana Ali Akbar, Muhammad Tahir, Muhammad Erfan, dan Fitri Puji Astria (2024)	Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Berbasis QR Code Pada Pembelajaran Tematik Siswa	<i>R&D (Research and Development)</i> model 4-D	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kokami berbasis QR Code dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ahli media memperoleh nilai 88% (layak), validasi ahli materi 90% (sangat layak), respon guru 94% (sangat layak), serta respon siswa 88,8% pada tahap I dan 90,08% pada tahap II. Media Kokami berbasis QR Code efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran tematik siswa kelas VI SD.
16	Mawardah dan Rukmi (2024)	Pengembangan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) untuk Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	<i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE	Media KOKAMI dinyatakan sangat valid dengan validasi media 90% dan validasi materi 89%. Kepraktisan memperoleh 94,5% dari peserta didik dan 90% dari pendidik. Keefektifan menunjukkan nilai

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

				N-Gain 0,78 kategori tinggi sehingga media efektif meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV.
17	Meilyana, Eni Heldayani, dan Tanzimah (2022)	Pengaruh Media <i>Mystery Box</i> terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang	Metode Kuantitatif dengan teknik eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>Mystery Box</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai thitung sebesar 8,004 > ttabel 2,003 sehingga Ha diterima. Media <i>Mystery Box</i> mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.
18	Nguyen dan Habók (2023)	<i>Mystery Box Media Increases</i>	Metode Kuantitatif	Penggunaan media pembelajaran

		<i>Motivation and Learning Achievement of Fourth Grade Students in Civics Learning</i>	<i>(Quasi Experiment)</i>	<i>mystery box</i> terbukti meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional.
19	Niken Nurfadilla dan Ari Pujosusanto (2022)	Penerapan <i>Think Talk Write</i> Untuk Meningkatkan Keahlian Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Taman	Metode Kuantitatif Komparatif	Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis bahasa Jerman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran <i>Think Talk Write</i> memperoleh nilai rata-rata <i>post-test</i> lebih tinggi, yaitu 89,53 dibandingkan kelas kontrol sebesar 88,14. Hasil uji <i>Mann Whitney</i> juga menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga model <i>Think Talk Write</i> dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

				Jerman siswa di SMAN 1 Taman.
20	Nurwahidah dan Abd. Kasim Achmad (2023)	Media <i>Bildergeschichte</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Bildergeschichte</i> mampu meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Maros. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 81,71 pada siklus I menjadi 85,98 pada siklus II dengan peningkatan sebesar 4,27 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media <i>Bildergeschichte</i> efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.
21	Puspasari Dewi dan Lia Malia (2024)	Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI Bahasa SMA N 1 Sedayu melalui <i>Project Based Learning</i>	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>Project Based Learning</i> efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman dan keaktifan peserta didik. Model pembelajaran

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

				berbasis konstruktivisme ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berdampak positif bagi siswa maupun guru.
22	Shelly Marcelina Gobel, Wiwy Triyanty Pulukadang, Rusmin Husain, Fidyawati Monoarfa, dan Sukri Katili (2026)	Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Pembelajaran <i>Mystery Box</i>	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Media pembelajaran <i>Mystery Box</i> dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi.
23	Silvia Utami, Mukhtarul Anam, dan Riryng Fatmawaty (2022)	<i>Developing Mystery Box in Teaching Narrative Text for Speaking Class at Junior High School</i>	Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>Mystery Box</i> berpengaruh positif terhadap antusias siswa selama pembelajaran di kelas sehingga mampu membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
24	Sofi Kusmawati, Riana, dan Yulianti (2024)	Penerapan Permainan	Penilaian Tindakan	Permainan <i>Mystery Box</i> berbasis

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

		<i>Mystery Box</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B (Kelas IV) SD Negeri Bunulejo 02 Malang	Kelas (PTK), 2 Siklus	pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan kreativitas siswa dari 53,33% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II.
25	Solekah, Susanto, dan Rahayu (2023)	Peningkatan Motivasi Belajar dan Kemampuan <i>Reading Comprehension</i> Materi <i>Explanation Text</i> melalui Media <i>Mystery Box</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penggunaan media <i>mystery box</i> mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan <i>reading comprehension</i> siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 67,43 pada siklus I menjadi 96,86 pada siklus II dengan ketuntasan belajar meningkat dari 31% menjadi 97%.
26	Suchi Emelda Sari dan Fahmi Wahyuningsih (2021)	Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman melalui Google Classroom Siswa Kelas X IBB Semester I SMAN 1 Tarik	Metode Kualitatif Deskriptif	Berdasarkan hasil kajian, media pembelajaran <i>google classroom</i> efektif untuk pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. Hal ini terlihat dari nilai tugas peserta didik yang tuntas di atas KKM sebanyak 68,75%

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

27	Titah Arkanul Ummami dan Iman Santoso (2025)	Keefektifan Penggunaan Media <i>Bildergeschichte</i> dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Jerman	Metode Kuantitatif (<i>Quasi Experiment</i>)	Hasil kajian menunjukkan bahwa nilai rata-rata <i>post-test</i> sebesar 27,17 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata <i>pre-test</i> sebesar 23,14. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XII SMA Negeri 3 Bantul setelah penerapan media pembelajaran <i>Bildergeschichte</i> .
28	Trisari dan Suprayitno (2023)	Pengembangan Media Kotak Misteri dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	<i>Research and Development</i> (R&D) model <i>ADDIE</i>	Media pembelajaran <i>mystery box</i> memperoleh tingkat validitas media sebesar 87,5% dan validitas materi sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Respon siswa memperoleh persentase 97,11% dengan kategori sangat layak sehingga media <i>mystery box</i> dinilai efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

ASCIDIA: As'adiyah Multidisciplinary Proceedings

29	Yunitas Wulandari Palimbong, Syukur Saud, dan Nurming Saleh (2021)	Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Jerman dengan persentase nilai dari 65,71 menjadi 78,28.
30.	Zahra Hani Zalzabilah dan Dwi Imroatu Julaikah (2023)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Concept Sentence</i> dengan Media <i>Flashcard</i> untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo	Metode Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran <i>Concept Sentence</i> mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, yaitu sebesar 91% pada pertemuan pertama, 93% pada pertemuan kedua, dan 95% pada pertemuan ketiga. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat dengan nilai rata-rata 67 pada pertemuan pertama, 78 pada pertemuan kedua, dan 86 pada pertemuan ketiga. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa

				pembelajaran kooperatif <i>Concept Sentence</i> berbantuan media <i>flashcard</i> dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran menulis bahasa Jerman.
--	--	--	--	---

Berdasarkan hasil sintesis dari berbagai artikel penelitian yang telah dianalisis, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Mystery Box dan media sejenis seperti KOKAMI, Magic Box, Mystery Bag maupun media interaktif lainnya memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menulis, kemampuan berbahasa, serta keaktifan peserta didik. Mayoritas penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran interaktif terutama berbasis kotak misteri dalam proses pembelajaran.

Pada aspek keterampilan menulis, media Mystery Box terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian oleh Adila Dwi Julianti dkk. (2025) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita pendek dari 47,34 pada pra tindakan menjadi 74,1 pada siklus II. Hasil serupa juga ditemukan oleh Andi Tappareng dkk. (2024) yang menunjukkan peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi dari nilai rata-rata 57 menjadi 81 setelah penggunaan media Mystery Box. Selain itu, penelitian Matwear dkk. (2025) membuktikan bahwa kemampuan menulis eksposisi siswa meningkat signifikan dari 60,2 menjadi 90,4 setelah penerapan media Mystery Box.

Dalam pembelajaran bahasa Jerman, berbagai media pembelajaran interaktif juga menunjukkan efektivitas terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Penelitian Nurwahidah dan Abd. Kasim Achmad (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Bildergeschichte* mampu meningkatkan kemampuan menulis

kalimat sederhana bahasa Jerman dengan peningkatan nilai rata-rata dari 81,71 menjadi 85,98. Penelitian Titah Arkanul Ummami dan Iman Santoso (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Bildergeschichte* efektif meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik. Selain itu, model pembelajaran *Think Talk Write* yang diteliti oleh Niken Nurfadilla dan Ari Pujosusanto (2022) terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman dengan hasil post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, quasi experiment, serta Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian dengan metode eksperimen menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *Mystery Box* terhadap hasil belajar siswa melalui uji statistik yang memperoleh nilai signifikansi $< 0,05$. Sementara itu, penelitian PTK menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian pengembangan (R&D) juga menunjukkan bahwa media *Mystery Box* memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Mystery Box* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan menulis, termasuk keterampilan menulis bahasa Jerman. Media ini mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, keaktifan, serta pemahaman peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Oleh karena itu, media *Mystery Box* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung proses pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada keterampilan menulis.

Simpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap berbagai penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran *Mystery Box* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan

menulis bahasa Jerman siswa. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat, memperkaya kosakata, serta menulis teks secara terstruktur. Selain meningkatkan hasil belajar, media Mystery Box juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran menulis bahasa Jerman. Pendekatan berbasis permainan dan eksplorasi pada Mystery Box mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada peserta didik. Hasil kajian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dan visual, seperti Mystery Box dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis. Oleh karena itu, media Mystery Box layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran menulis bahasa Jerman di sekolah.

Referensi

- Agustin, K., & Ardiyani, D. K. (2024) Penerapan Model Kollaboratives Schreiben dengan Metode PORPE pada Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Taruna Nala. *Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*, 1(3), 126–141. DOI: <https://doi.org/10.63011/js.v1i3.20>
- Amini, A., Husniati, & Gunayasa, I. B. K. (2022). Pengaruh media pembelajaran kotak kartu misterius (KOKAMI) terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI di SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 231–236.
- Akbar, M. A., Tahir, M., Erfan, M., & Astria, F. P. (2024). Pengembangan media KOKAMI (kotak kartu misteri) berbasis QR code pada pembelajaran tematik siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 621–628.
- Alfaidah, A., Pangestu, D., & Astiti, N. Y. (2026). Pengaruh model problem-based learning berbasis media mystery box terhadap kemampuan berpikir kritis

- kelas V. *Didaktika Dwija Indria*, 14(1), 416–424.
<https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.416-424>
- Ardhani, J., Hutagalung, I. S. R., & Dhillon, B. P. S. (2024). *The effect of interactive learning models on students' German writing skills class XI*.
<https://doi.org/10.58540/isihumor.v3i4.1211>
- Azizah, F. F., et al. (2024). Pengaruh penggunaan media mystery box untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas V SDN 1 Imbanagara Raya. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 64–73.
- Dewi, P., & Malia, L. (2024). Upaya peningkatan keterampilan menulis bahasa Jerman peserta didik kelas XI Bahasa SMA N 1 Sedayu melalui *project-based learning*. *Journal of Culture, Literature and Foreign Language Teaching*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.21831/jclf.v1i2.99>
- Fatmawati, A., Sofyan, H., & Hasni, U. (2026). Pengaruh media magic box (kotak misteri) terhadap kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 840.
- Graham, S. (2021). Writing instruction research and practice. *Review of Educational Research*, 91(2), 170–210.
- Gobel, S. M., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi menggunakan media pembelajaran mystery box pada siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 237. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8913>
- Julianti, A. D., Sugiyanto, R., & Fransiska, C. (2025). Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek melalui media permainan *Mystery Box*. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 4(2), 36–43.
<https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v4i2.21386>
- Kusmawati, S., Riana, & Yulianti. (2024). Penerapan permainan mystery box untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran berdiferensiasi materi IPAS fase B (kelas IV) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1, 968–975.
- Matwear, S., Latief, S. A., & Saeful, M. (2025). Pengaruh media mystery box terhadap kemampuan menulis eksposisi siswa kelas IV UPT SD Negeri 87

- Tamanroya Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(1), 211–219.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5755>
- Mawardah, D. A., & R. (2024). Pengembangan media kotak kartu misteri (KOKAMI) untuk keterampilan menulis puisi peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Journal PGSD*, 12(5), 775–785.
- Meilyana, M., Heldayani, E., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 25–32.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5651/4069>
- Muhsyanur. (2023). FILSAFAT BAHASA. *Falsaftuna*, 3(1), 23–70.
- Muhsyanur and Semmang, S. (2025). Integration of Indonesian and Arabic Language Learning in Enhancing Academic Literacy of Students at As'adiyah Islamic Boarding School Sengkang. *AHALLIYAH: Jurnal Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 2(2), 1–12.
file:///C:/Users/HP/Downloads/1_Integration+of+Indonesian+and+Arabic+Language+Learning+in+Enhancing+Academic+Literacy+of+Students+at+As'+adiyah+Islamic+Boarding+School+Sengk.pdf
- Muhsyanur, M. (2024). Implementation of Merdeka Belajar in Indonesian Language Learning in Senior High Schools. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i1.170>
- Nguyen, L. T., & Habók, A. (2023). The role of learning strategies in language learning. *Heliyon*, 9(3). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14541>
- Nuhaa, F., & Witanto, Y. (2024). Mystery box media increases motivation and learning achievement of fourth grade students in civics learning. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(3), 538–546.
<https://doi.org/10.23887/jpppp.v8i3.79420>
- Nurfadilla, N., & Pujosusanto, A. (2022). Penerapan *Think Talk Write* untuk meningkatkan keahlian menulis bahasa Jerman peserta didik kelas X SMAN 1 Taman. *Laterne*, 11(2), 243–252.

<https://doi.org/10.26740/lat.v11n02.p243-252>

Nurwahidah, & Achmad, A. K. (2023). Media *Bildergeschichte* untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 4(1), 48–58.

<https://doi.org/10.26858/phonologie.v4i1.41218>

Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et al. (2021) The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *PLoS Med* 18(3): e1003583.

<https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1003583>

Purnama, I., Asri, W. K., & Azizah, L. (2022). Media pembelajaran mystery bag terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 1(2), 256.

Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2021). Penerapan media video animasi dalam keterampilan menulis karangan deskripsi bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1).

Qomariah, K., & Sholihah, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran misteri box sebagai peningkatan kognisi IPAS siswa Madrasah Ibtidaiyah. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2).

<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2112>

Revanda, F. A. A., & Wijayati, P. H. (2022). Korelasi Metacognitive Awareness dengan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman pada Siswa Kelas XI SMK Laboratorium Jakarta. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(11), 1570–1583. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1570-1583>

Santoso, K. L., & Retnantiti, S. (2023) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Platform Schoology untuk Melatih Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, Vol. 1, No. 1.

Sari, S. E., & Wahyuningsih, F. (2021). PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN MELALUI GOOGLE CLASSROOM SISWA KELAS X IBB SEMESTER I SMAN 1 TARIK. *LATERNE*, 10(2), 158–170.

<https://doi.org/10.26740/lat.v10n2.p158-170>

Solekah, S., Susanto, D. A., & Rahayu, D. B. (2023). Peningkatan motivasi belajar

- dan kemampuan reading comprehension materi explanation text melalui media mystery box. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 165–179. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i2.34>
- Tappareng, A., Bahri, A., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh media mystery box terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV UPTD SDN 32 Barru. *Al Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(2), 821–834. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.4948>
- Trisari, M. N., & Suprayitno. (2023). Pengembangan media kotak misteri dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar. *JPGSD*, 11(4), 890–902.
- Ummami, T. A., & Santoso, I. (2025). Keefektifan penggunaan media *Bildergeschichte* dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Jerman. *Journal of Culture, Literature and Foreign Language Teaching*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jclf.v1i1.1829>
- Utami, S., Anam, M., & Fatmawaty, R. (2022). *Developing Mystery Box in teaching narrative text for speaking class at junior high school*. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v9i2.5758>
- Widodo, H. P. (2021). Language curriculum design and implementation. Zarrati, Z. (2024). Learning academic vocabulary with digital flashcards. *Computers and Education Open*.
- Zalzabilah, Z. H., & Julaikah, D. I. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif *Concept Sentence* dengan media *flashcard* untuk keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman di SMAN 2 Sidoarjo. *Laterne*, 12(2), 118–126.